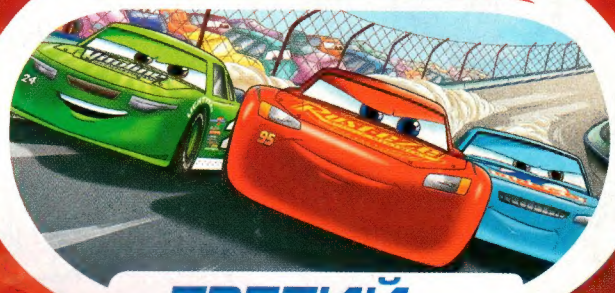
Ж-95
Т-25

2017

Disney · PIXAR

Тачки

0+



ТРЕТИЙ – НЕ ЛИШНИЙ!

17009
4 607092 440293

ШКОЛА для ГОНЩИКОВ

С ПЕРСОНАЖАМИ НОВОГО ФИЛЬМА!

СКОРОСТНЫЕ ЗАДАНИЯ

СДЕЛАЙ ФИГУРКИ ИЗ ФИЛЬМА «Тачки 3»

Disney · PIXAR

Тачки 3

6+

©2017 Disney/Pixar

Реклама.

ВСТРЕЧАЙТЕ НОВИНКИ С ЛЮБИМЫМИ ГОНЩИКАМИ!

НОВЫЕ КОЛОРИТНЫЕ ГЕРОИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА «ТАЧКИ»

Филиал № 17

СОДЕРЖАНИЕ

ВДРЕБЕЗГИ ..... СТР. 27
САМОДЕЛЬНЫЕ ФИГУРКИ ДЛЯ ГОНОК НА ВЫЖИВАНИЕ.

ВАШ ВЫХОД ..... СТР. 04
РАСКРАСКА ..... СТР. 12
ПЛАКАТ ..... СТР. 15
ПОДЕЛКА ..... СТР. 26
КОМИКСЫ ..... СТР. 08 20
ИГРЫ ..... СТР. 06 14 16 24 28

ВАШ ВЫХОД

МИСС КРОШКА

МИСС КРОШКА – ГОНЩИЦА НА ВЫЖИВАНИЕ

МЕСТО ЖИТЕЛЬСТВА: Овраг Грома (США)

ОПЫТ: Она бесстрашна, грубовата, но любит повеселиться. Благодаря волевому характеру и запоминающейся внешности стала самым популярным гонщиком в Овраге Грома.

ОСОБЕННОСТИ: По натуре она тяжеловес, у неё шесть прочных шин, которые обеспечивают уверенное сцепление с трассой, и усиленные выхлопные трубы. Мисс Крошка рождена для того, чтобы шагать по кузовам.

США

© Disney/Pixar

ГЕРОИ ШОУ

Мисс Крошка и её компания – гонщики Безумной Восьмёрки – каждую пятницу вечером выступают в Овраге Грома, и им всегда удаётся устроить для зрителей потрясающее шоу.

ЧЕМПИОН В МАСКИРОВКЕ

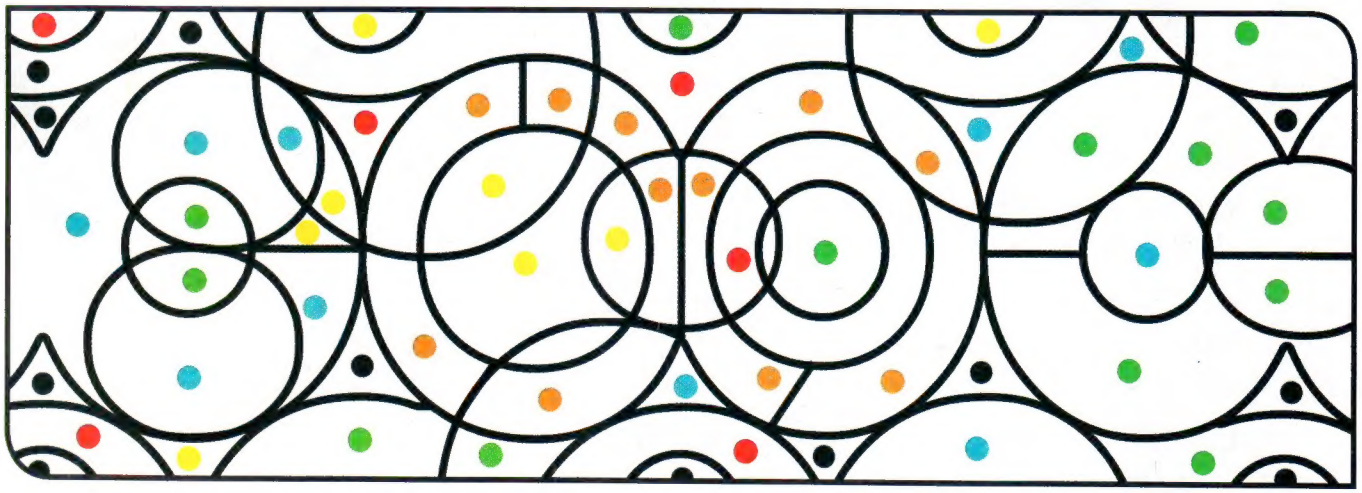
Когда мисс Крошка впервые встретила Молнию, он был замаскирован, так что она даже не догадывалась о том, что пытается раздавить знаменитого гонщика.

НЕ ОСТАНОВИТЬ!

На самом деле если бы мисс Крошка знала, что гонится за легендой гоночного спорта, это ничего бы не изменило. Мисс Крошка одинаково относится ко всем, и ничто не может помешать ей стремиться к победе.

ВИРАЖИ И ПОВОРОТЫ

Трасса в Овраге Грома имеет форму цифры. Чтобы узнать, какой именно, раскрась детали, отмеченные оранжевыми точками.



ОТВЕТЫ НА СТР. 31.

НЕДОБРЫЙ ДОКТОР

1 РАЗВАЛЮХА

В Овраге Грома Доктор Скрежет приобрёл довольно потрёпанный вид, хотя на картинке Б он выглядит хуже обычного.

Найди 10 отличий одной картинки от другой.

А

Б

2 БЫВШАЯ ПРОФЕССИЯ

Доктор Скрежет не всегда был профессиональным гонщиком на выживание. Сможешь угадать, какой машиной он был до того, как приехал в Овраг Грома?

Расшифруй надпись и посмотри, верна ли твоя догадка.

К Щ Я А Р

М С П О

С .... Ь

3 ОДИНАКОВЫ С ЛИЦА

Если бы не имена по бокам, доктору Скрежету было бы трудно различать этих парней.

Помоги ему: внимательно рассмотри близнецов и напиши соответствующие буквы в кружках рядом с деталями.

ГОЛУБЫЕ ГЛАЗА ....

ЗЕЛЁНЫЕ ГЛАЗА ....

1 ИЗ 2 ....

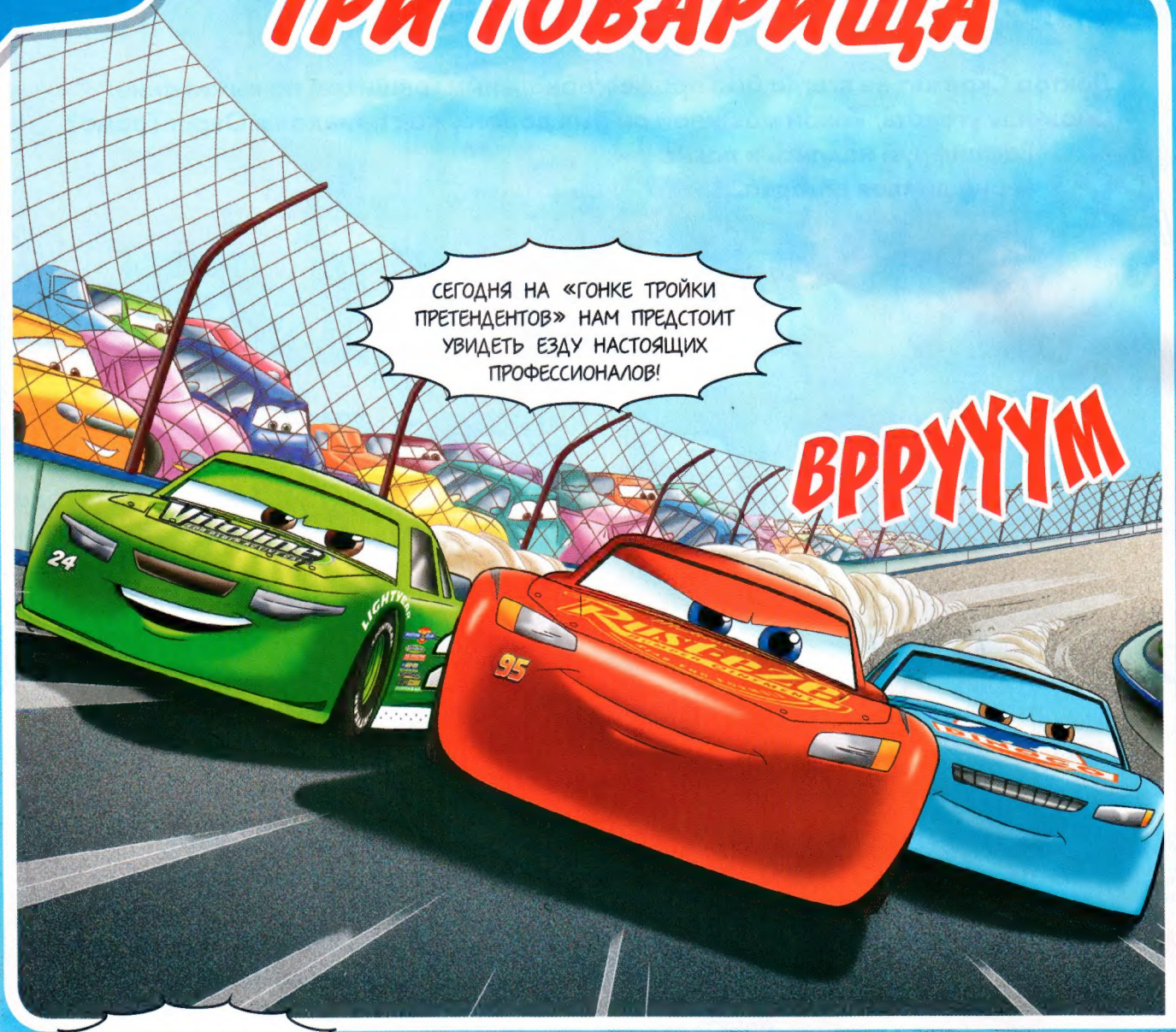
2 ИЗ 2 ....

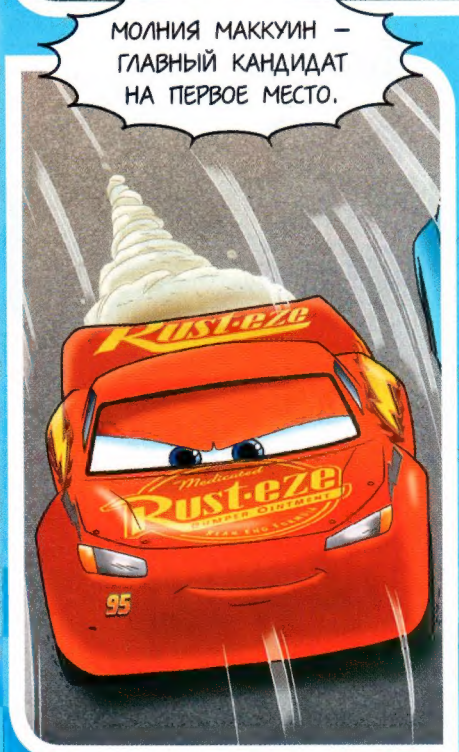
КАПОТ ВЫГНУТ ВВЕРХ ....

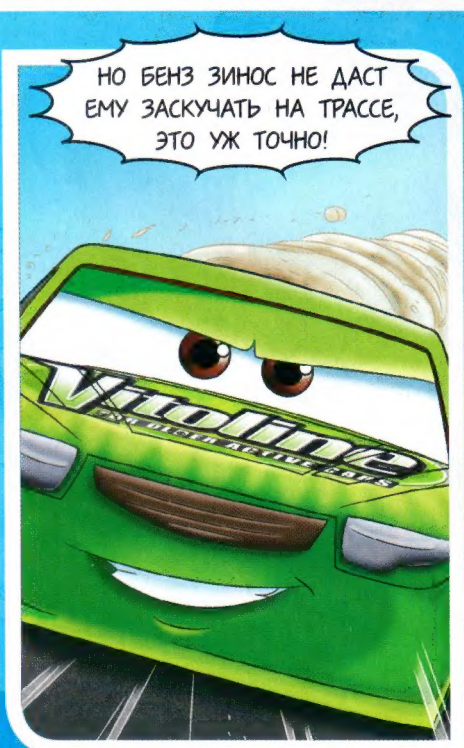
КАПОТ ВОГНУТ ВНИЗ ....

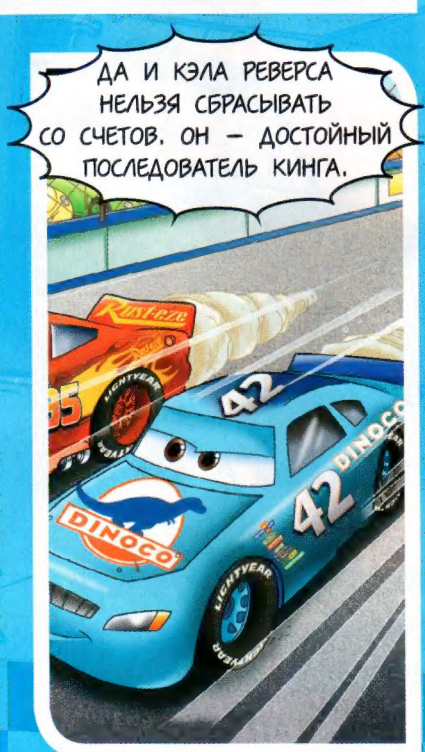
ОТВЕТЫ НА СТР. 31.

ТРИ ТОВАРИЩА

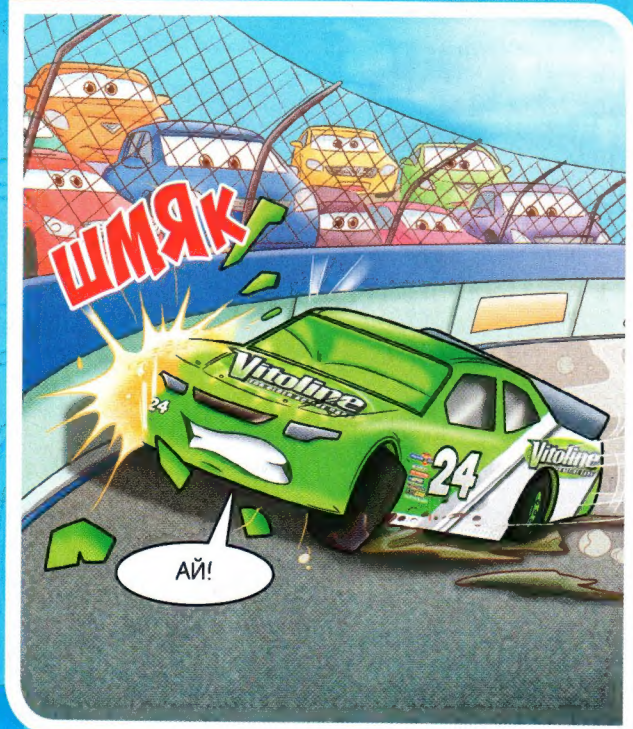








СЦЕНАРИЙ: Gabriele Panini; НАБРОСОК: Gianfranco Florio; ОБВОДКА: Michela Frare; ЦВЕТ: Kawaii Studio



УЖ Я ПОСТАРАЮСЬ ОБСТАВИТЬ ТЕБЯ, МОЛНИЯ!

И ПРО МЕНЯ НЕ ЗАБУДЬ. СЕГОДНЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ БУДУ Я!

Я ОГОРЧУСЬ, ЕСЛИ ЭТО БУДЕТ НЕ ТАК.

ВРРРРУУУММ

ТРОЙКА ИДЁТ КАПОТ В КАПОТ... И ЕЩЁ РАЗ В КАПОТ! НИКТО НЕ МОЖЕТ ВЫРВАТЬСЯ ВПЕРЁД.

КТО БЫ НИ ПОБЕДИЛ, МЫ ВМЕСТЕ.

НО... ЧТО ЭТО ТАМ? ПЯТНО МАСЛА НА ДОРОГЕ! ЕСЛИ ГОНЩИКИ ЕГО НЕ ЗАМЕТЯТ, МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ БЕДА!

ВЖУУУХ

О НЕТ! БЕНЗ ЗИНОС ПОТЕРЯЛ УПРАВЛЕНИЕ!

А—А—А!

ШМЯК

АЙ!

Э—ЭХ.
ВИДИМО, ДАЛЬШЕ ОН ЕХАТЬ НЕ СМОЖЕТ. БЕНЗ ЗИНОС ВЫНУЖДЕН ВЫЙТИ ИЗ СОСТЯЗАНИЯ.
ДЕРЖИСЬ, ДРУГ!
ВОТ ЭТО ДА! МОЛНИЯ МАККУИН ВОЗВРАЩАЕТСЯ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ ДРУГОМУ ЧЕМПИОНУ.
ВЗЗЗЗЗ
МОЛНИЯ, ТЫ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ЛУЧШИЙ!
Я ЖЕ СКАЗАЛ... МЫ ВМЕСТЕ.
ЭТО НЕВЕРОЯТНО! КЭЛ РЕВЕРС ТОЖЕ ОСТАНОВИЛСЯ, ЧТОБЫ ПОМОЧЬ.
ВМЕСТЕ И В ПОБЕДЕ, И В ПОРАЖЕНИИ.
ВОТ ЭТО СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ! МОЛНИЯ МАККУИН И КЭЛ РЕВЕРС ПОМОГАЮТ ПРОТИВНИКУ ДОБРАТЬСЯ ДО ФИНИША.

ОНИ НАМНОГО ОПЕРЕЖАЮТ ДРУГИХ ЧЕМПИОНОВ.
И ВОТ ОНИ ПЕРЕСЕКАЮТ ФИНИШНУЮ ЧЕРТУ...
ОДНОВРЕМЕННО! У НАС НЕ ОДИН, А ТРИ ПОБЕДИТЕЛЯ!
95
24
42
Rust-eze
Vitoline
DINOCO

ДА, МЫ МОЛОДЦЫ!
СПАСИБО, ПАРНИ. ТАКУЮ ГОНКУ НЕ ЗАБУДЕШЬ.

КСТАТИ, Я ТУТ ХОТЕЛ СКАЗАТЬ КОЕ-ЧТО...

ИНОГДА ТРЕТИЙ — НЕ ЛИШНИЙ!
1
2
3

Конец

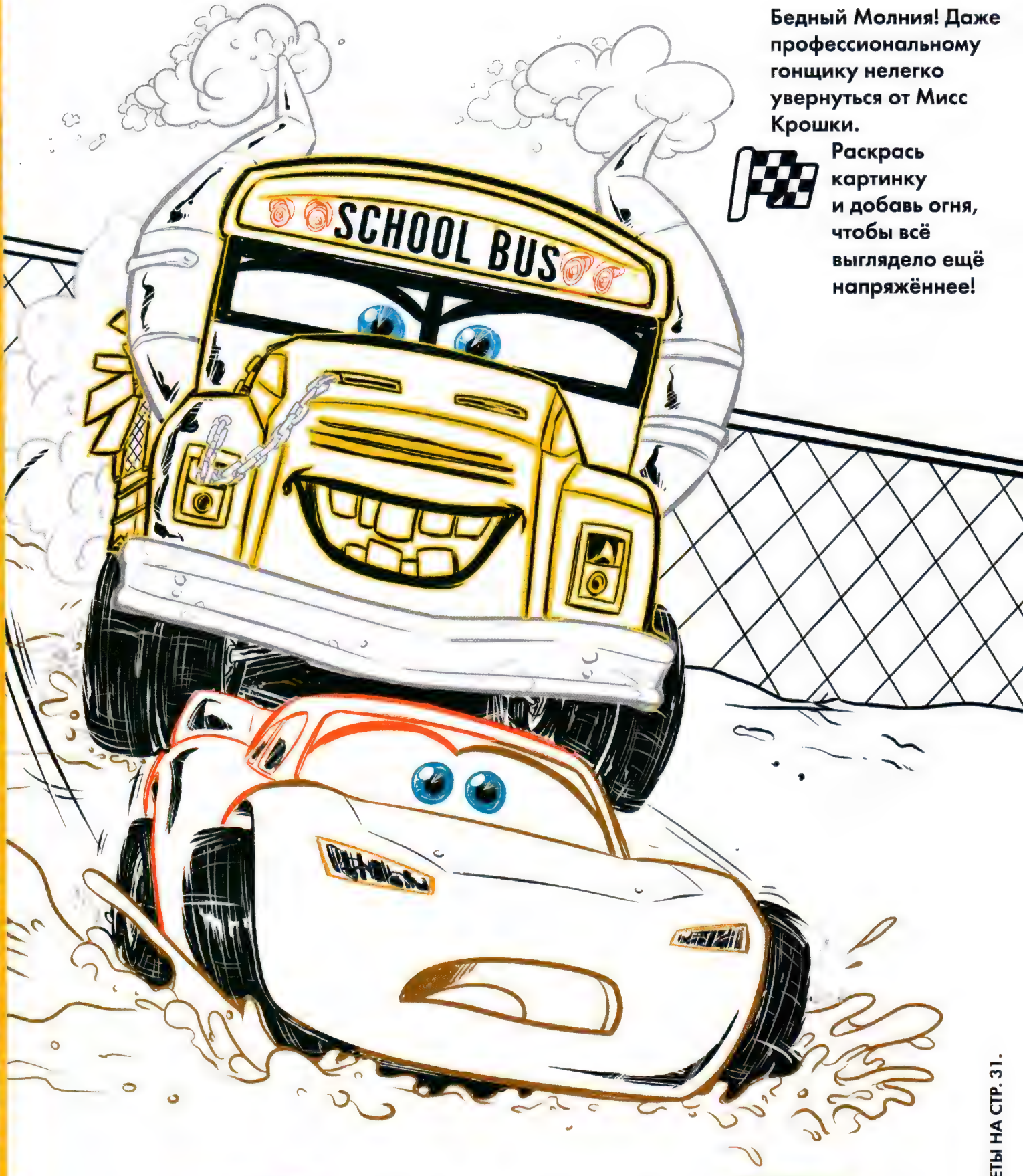
РАСКРАСКА

НЕ СПРЯТАЛСЯ? БЕГИ!

Крус Рамирес старается не попасть под колёса гонщиков в Овраге Грома. Раскрась картинку в соответствии с цветовым кодом.

Бедный Молния! Даже профессиональному гонщику нелегко увернуться от Мисс Крошки.

Раскрась картинку и добавь огня, чтобы всё выглядело ещё напряжённее!



ОТВЕТЫ НА СТР. 31.

СМЕХ И СТРАХ

Мисс Крошка оскалила зубы в опасной ухмылке. Сколько у неё зубов?

.....

БЫСТРЫЕ КОЛЁСА

1 ПРИОРИТЕТЫ

Молния Маккуин обожает гонки, но самое важное для него – это друзья.

Зачеркни по три буквы, затем пропусти одну и снова зачеркни три, повторяй так до финиша. Оставшиеся буквы запиши в кружках, чтобы узнать имя лучшего друга Молнии.

© Disney/Pixar

ГОНКА НА ВЫЖИВАНИЕ

Молния Маккуин, Крус Рамирес, Фар Коп и Мисс Крошка готовятся выйти на гоночную трассу. А у тебя хватит смелости бросить вызов своим друзьям в гонке на выживание?

СТАРТ
МИСС КРОШКА

1 2 3 4 5 6 7 8

ОВРАГ

МОЛНИЯ МАККУИН
СТАРТ

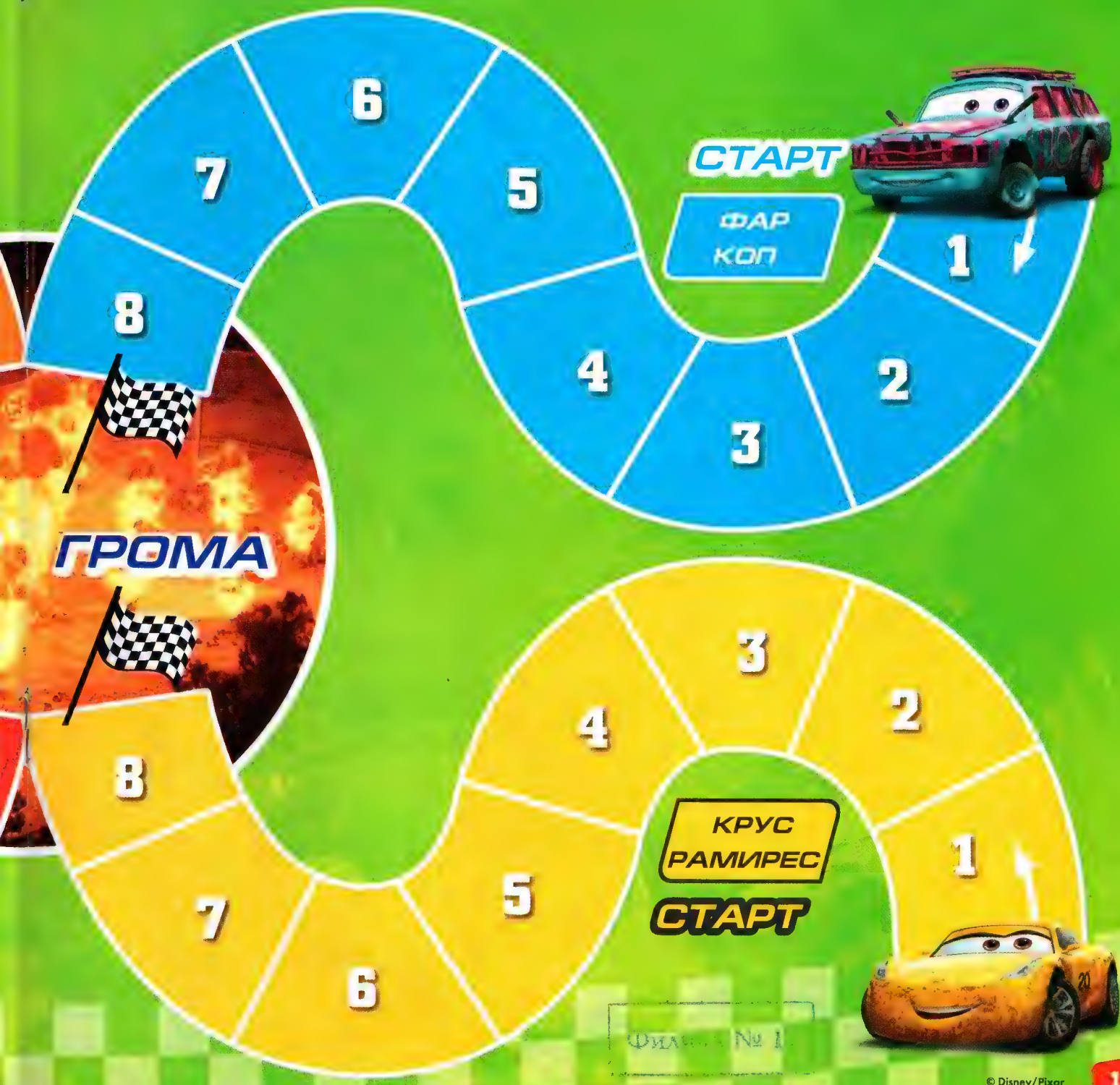
1 2 3 4 5 6 7 8

ИНСТРУКЦИЯ

Поставьте фишки или машинки на старты. Первым ходит младший игрок. По очереди бросайте кубик и переставляйте фишки в сторону Оврага Грома. Когда два игрока встречаются в Овраге Грома, происходит поединок, и оба игрока одновременно бросают кубик. 4, 5 и 6 бьют 1, 2 и 3. В случае ничьей игроки снова бросают кубик. Победитель остаётся в Овраге Грома и ждёт следующего поединка, а остальные машины возвращаются на старт.

Фишки и кубик ты найдёшь на стр. 31.

Побеждает тот, кто первым выиграет 5 поединков.



© Disney/Pixar

95

2 ДРУЗЬЯ-СОПЕРНИКИ

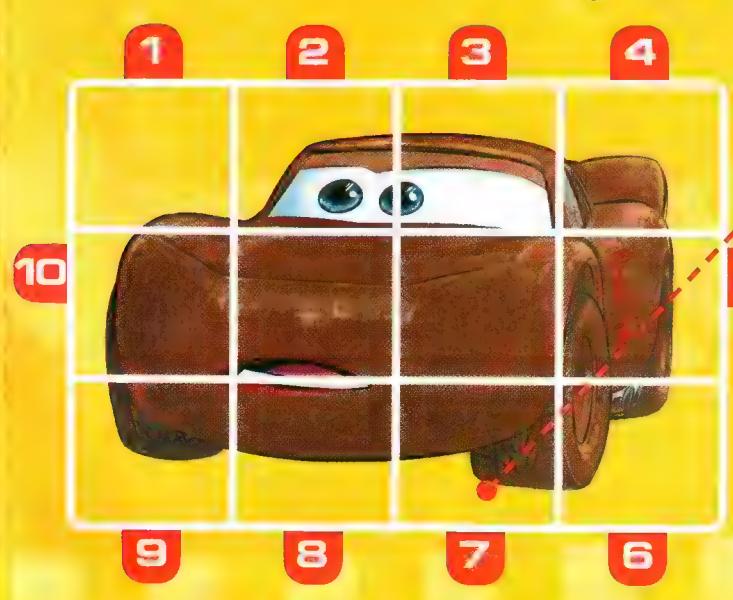
Молния и его соперники по гонкам – друзья и в спорте, и в обычной жизни, ведь их всех объединяет любовь к автоспорту.

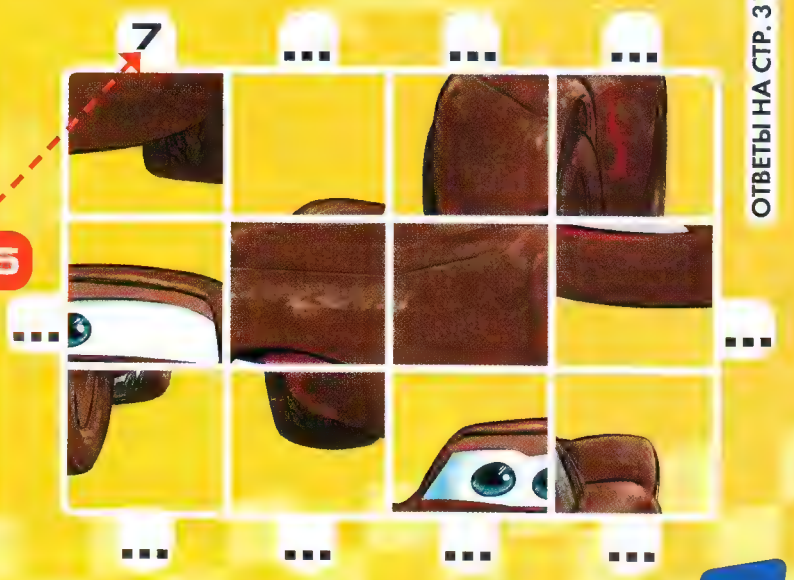
Определи, где чьи детали.

3 С ГОЛОВЫ ДО НОГ

Для участия в гонке на выживание Молния перемазался грязью.

Расставь фрагменты по порядку и напиши правильные номера вместо многоточий.



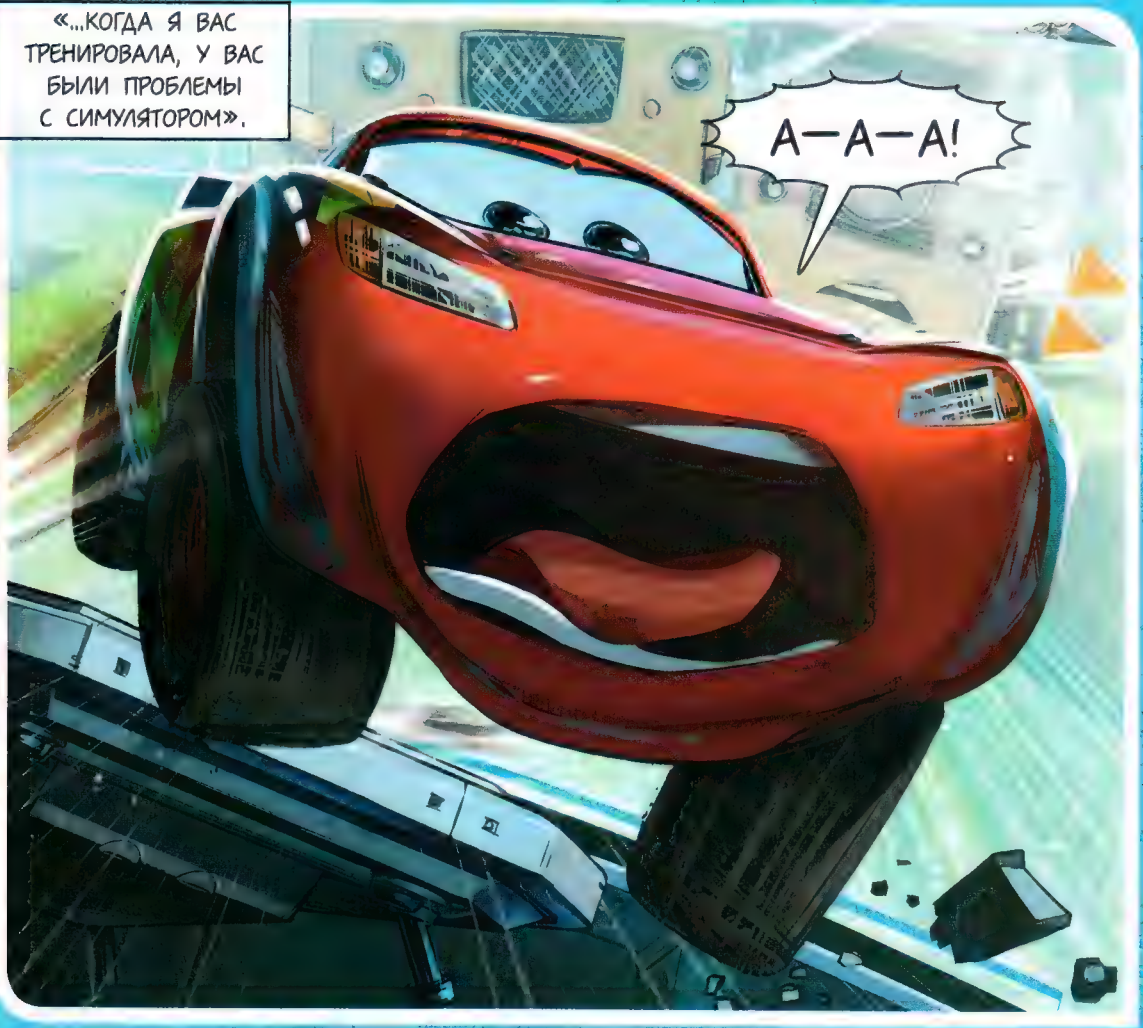


ОТВЕТЫ НА СТР. 31.

НЕУЗНАННЫЕ ГОНЩИКИ

ИСТОРИЯ: Liz Marsham; ИЛЛЮСТРАЦИИ: The Disney Storybook Art Team; АДАПТАЦИЯ: A.essandro Ferrari

«...КОГДА Я ВАС ТРЕНИРОВАЛА, У ВАС БЫЛИ ПРОБЛЕМЫ С СИМУЛЯТОРОМ».



КАКОЕ ВЫРАЖЕНИЕ У МОЛНИИ МАККУИНА НА ЭТОЙ КАРТИНКЕ?

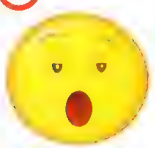
А

ГРУСТНОЕ

Б

ИСПУГАННОЕ

В



СОННОЕ

«И ДАЖЕ ТРЕНИРОВКА НА ФОРСАЖНОМ ПЛЯЖЕ НЕ ПОМОГЛА».

«ВЫ ХОТЕЛИ УЧАСТВОВАТЬ В РЕАЛЬНЫХ СОРЕВНОВАНИЯХ. ПОЭТОМУ МЫ ОТПРАВИЛИСЬ В ОВРАГ ГРОМА ПОД ВИДОМ ГОНЩИКОВ ЧЕСТЕРА ФИЛЬТРПРОДУЛЛИ И ФРЭНСИС БАМПЕРС...»

ОТВЕТ: ИСПУГАННОЕ.

«ВЫ НЕ ХОТЕЛИ, ЧТОБЫ ВАС УЗНАЛИ, И ПЛАН БЫЛ ОТЛИЧНЫЙ. НО...»

ЭЙ, МИСС КРОШКА, У НИХ НЕТ НИ ЕДИНОЙ ВМЯТИНЫ.

О, Я ЭТО ИСПРАВЛЮ!

СКОЛЬКО МАШИН НА ЭТОЙ КАРТИНКЕ?

ВРУУМ

СЕЙЧАС ВЫ ОЩУТИТЕ ВСЮ ЯРОСТЬ, НАКОПЛЕННУЮ ЗА ГОДЫ РАБОТЫ ШКОЛЬНЫМ АВТОБУСОМ!

ЖМИ! ЖМИ!

«ЖАЛЬ, ЧТО МЫ НЕ ЗНАЛИ, ЧТО ТОТ, КТО ПОПАЛ НА ЭТУ ГОНКУ, НЕ СМОЖЕТ ПОКИНУТЬ ЕЁ».

«В КОНЦЕ КОНЦОВ Я ОСТАЛАСЬ ПОСЛЕДНЕЙ И...»

У НАС ЕСТЬ ПОБЕДИТЕЛЬ... ФРЭНСИС БАМПЕРС!

ЭТО ПРО МЕНЯ? Я ПОБЕДИЛА!

О—О—О!

ОТВЕТ: 7 МАШИН.

БУЛТЫХ

«ДА, ЭТО БЫЛ НЕЗАБЫВАЕМЫЙ ДЕНЬ...»
!

«...М-ДА, ИЗ-ЗА МЕНЯ О ТВОЁМ УЧАСТИИ В ЭТОМ ЗАЕЗДЕ УЗНАЛИ ВСЕ».
ДА, ПОВЕСЕЛИЛИСЬ! А ТЕПЕРЬ ПОЕХАЛИ – МИСС КРОШКА НАС ЖДЁТ.
МИСС КРОШКА... ХОЧЕТ НАС ВИДЕТЬ?
95
DINOCO
51

Э-Э... МОЛНИЯ, ТЫ НЕ ДУМАЕШЬ, ЧТО ОНА ХОЧЕТ ВЗЯТЬ РЕВАНШ?
DINOCO
51

Конец

ГРОМ и МОЛНИЯ

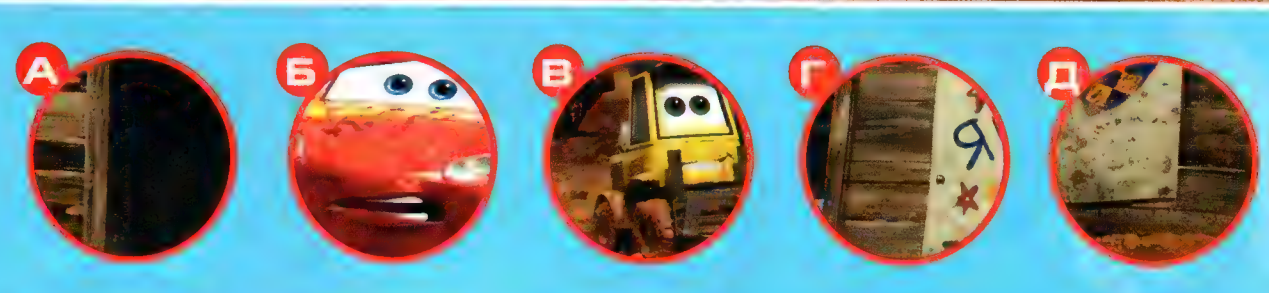
1 ГОРЯЩАЯ РЕЗИНА

Во время гонки на выживание Молния Маккуин изо всех сил старался ни во что не врезаться. Помоги ему не столкнуться с этой грудой горящих шин. Для этого пересчитай их.

2 ВОСПОМИНАНИЕ

Гонка в Овраге Грома оказалась для Молнии нелёгким делом, и его воспоминания о том дне слегка затуманены.

Сложи картинку, чтобы помочь Молнии ясно вспомнить всё.



3 БОЕВАЯ РАСКРАСКА

Команду Безумной Восьмёрки легко узнать по их побитому виду и разрисованным кузовам.

Расставь банки с краской так, чтобы в каждом ряду, столбике и среднем квадрате было по четыре разных цвета.

ОТВЕТ НА СТР. 31.

ПОДЕЛКА

ОПАСНЫЕ ПРИЯТЕЛИ

ТЕБЕ ПОНАДОБЯТСЯ:

- Ножницы с закруглёнными кончиками
- Клей
- Лист картона формата А4
- Краски
- 6 палочек от мороженого

1 Отдели от журнала стр. 27 и наклей её на картон. Вырежи персонажей Безумной Восьмёрки.

2 Раскрась палочки в цвета, соответствующие персонажам, и дай высохнуть.

3 Теперь наклей персонажей на палочки. Твои фигурки готовы – можно начинать гонки на выживание.

ПОПРОСИ ПОМОЩИ У РОДИТЕЛЕЙ.

Прежде чем вырезать, прочитай стр. 28.

УЧАСТВУЙ В ИГРЕ

1 ГЛАВНЫЙ ЗАЕЗД

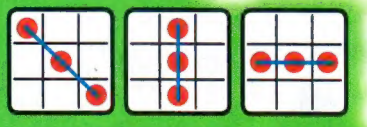
Крус Рамирес всегда мечтала стать гонщиком, и теперь она готова показать свои умения на настоящей трассе. Помоги ей как можно быстрее добраться от старта до финиша.

СТАРТ

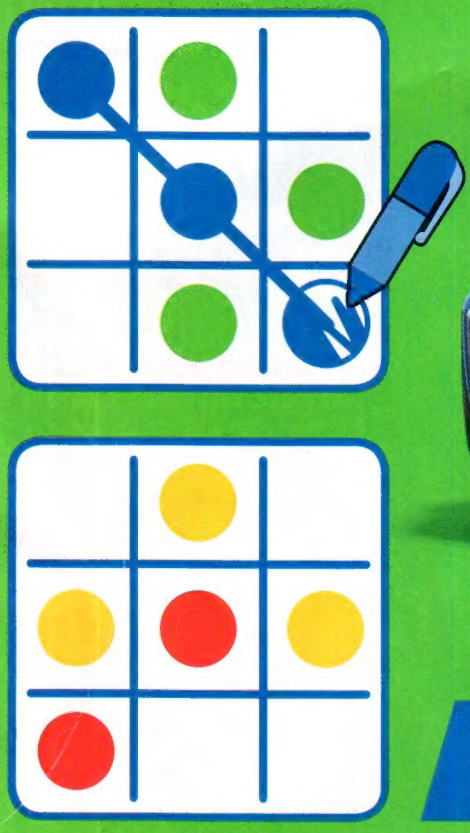
ФИНИШ

2 ПОУЛ-ПОЗИЦИЯ

Крус Рамирес и Джексон Шторм закончили два заезда с разными результатами. Чтобы узнать, какие места они заняли, закончи все четыре игры. А потом раскрась кружки персонажей в соответствующие цвета.

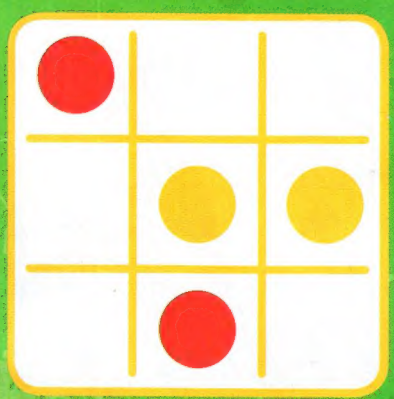


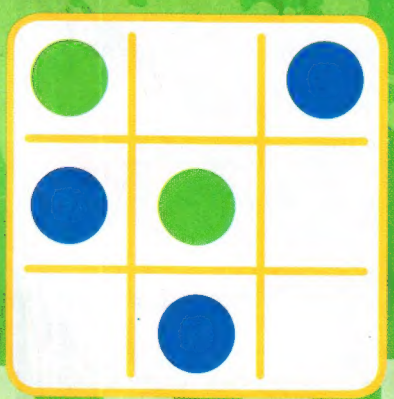
Побеждают круги одного цвета, расположенные в ряд, как показано на картинках.



ДЖЕКСОН ШТОРМ

КРУС РАМИРЕС





ОТВЕТЫ НА СТР. 31

ПОЧТА

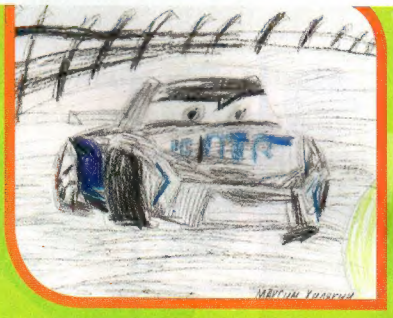
РИСУНКИ ЧИТАТЕЛЕЙ

СПАСИБО ЗА ЧУДЕСНЫЕ РАБОТЫ, ДОРОГИЕ ДРУЗЬЯ!

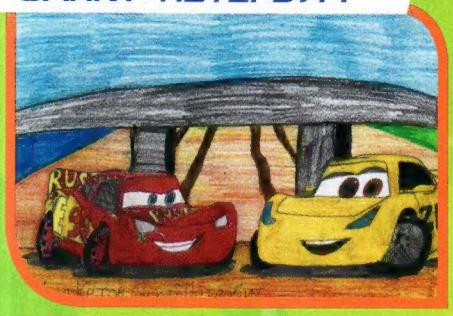
МАКСИМ ПАВЛОВ, БЛАГОВЕЩЕНСК

ДИМА РУДНОВСКИЙ, ЕКАТЕРИНБУРГ

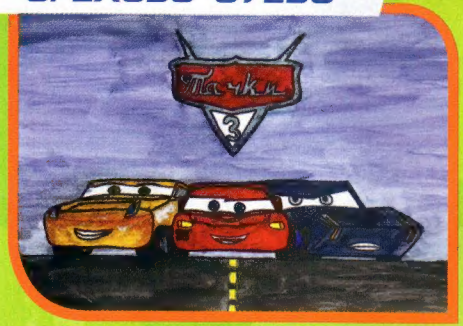
МАКСИМ ХИЛЯКИН, МОСКВА



ИЛЬЯ КЕТОВ, САНКТ-ПЕТЕРБУРГ



АНДРЕЙ ПАНЮШКИН, ОРЕХОВО-ЗУЕВО



ПРИСЫЛАЙ СВОИ РИСУНКИ ПО АДРЕСУ:

119071, МОСКВА, 2-Й ДОНСКОЙ ПР-Д, Д. 4, «ЭГМОНТ», ЖУРНАЛ «ТАЧКИ».

Disney · PIXAR Тачки

Подписка на журнал «Тачки» на второе полугодие 2017 года

Оформи подписку, и журнал доставят прямо к тебе домой!

Ты не пропустишь ни одного номера!

Подписные индексы по каталогам:
«Газеты. Журналы» – 85013
«Каталог Российской прессы» – 10002
«Почта России» – П4149

Коллекционная машинка в каждом выпуске!

0+

Св-во ПИ № ФС 77 - 67223 от 30.09.2016

Реклама

© Disney/Pixar

ОТВЕТЫ:

СТР. 5:

1 ВИРАЖИ И ПОВОРОТЫ

СТР. 6–7:

1 РАЗВАЛЮХА

2 БЫВШАЯ ПРОФЕССИЯ

СКОРАЯ ПОМОЩЬ

3 ОДИНАКОВЫ С ЛИЦА

Голубые глаза	Зелёные глаза	1 из 2	2 из 2	Капот выгнут вверх	Капот вогнут вниз
Б	А	А	Б	А	Б

СТР. 13:

1 СМЕХ И СТРАХ 9

СТР. 14:

1 ПРИОРИТЕТЫ

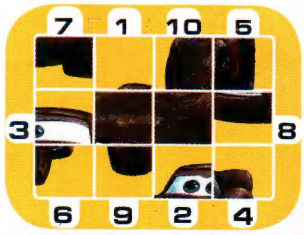
М Э Т Р

СТР. 19:

2 ДРУЗЬЯ-СОПЕРНИКИ

А=4 Б=1 В=3 Г=2

3 С ГОЛОВЫ ДО НОГ



СТР. 24:

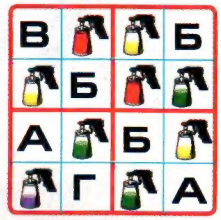
1 ГОРЯЩАЯ РЕЗИНА

= 13

СТР. 25

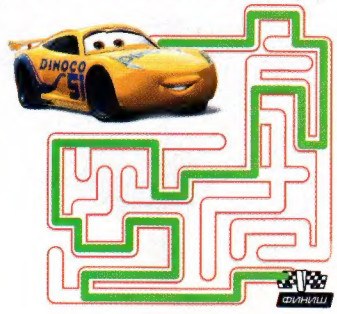
2 ВОСПОМИНАНИЕ

3 БОЕВАЯ РАСКРАСКА



СТР. 28–29:

1 ГЛАВНЫЙ ЗАЕЗД



2 ПОУЛ-ПОЗИЦИЯ

ВОЛШЕБСТВО ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА disney.ru

ПОИГРАЕМ!

ЭТО КУБИК И ФИШКИ ДЛЯ ИГРЫ СО СТР. 16–17 ВЫРЕЖИ ИХ И НАКЛЕЙ НА КАРТОН. ОБРЕЖЬ ЛИШНЕЕ. КУБИК СКЛЕЙ.

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ:

СТАРЫЙ КОНЬ БОРОЗДЫ НЕ ИСПОРТИТ!

В ПРОДАЖЕ С 21 СЕНТЯБРЯ 2017 ГОДА

DISNEY PUBLISHING WORLDWIDE
Global Magazines, Comics and Partworks

Publisher
Lynn Waggoner
Editorial Director
Bianca Coletti
Editorial Team
Guido Frazzini (Director, Comics), Stefano Ambrosio (Executive Editor, New IP), Carlotta Quattrocolo (Executive Editor, Franchise), Camilla Vedove (Senior Manager, Editorial Development), Behnoosh Khalili (Senior Editor), Julie Dorris (Senior Editor)

Design
Enrico Soave (Senior Designer)

Art
Ken Shue (VP, Global Art), Roberto Santillo (Creative Director), Marco Ghiglione (Creative Manager), Manny Mederos (Creative Manager), Stefano Attardi (Illustration Manager)
Portfolio Management
Olivia Ciancarelli (Director)
Business & Marketing
Mariantonietta Galla (Senior Manager, Franchise), Virpi Korhonen (Editorial Manager)
Contributors
Francesca Frigo
Project Design Colin Treanor
Editing Karolina Hjertonson and Sara Jerichau, Egmont Creative Solutions/Copenhagen

Materials and characters from the movie Cars 3.

Copyright © 2017 Disney Enterprises, Inc. and Pixar. All rights reserved.

Disney/Pixar elements
© Disney/Pixar; rights in underlying vehicles are the property of the following third parties, as applicable: Bentley is a trademark of Bentley Motors Limited, BMW, MINI and Cooper are trademarks of BMW AG; AMC, El Camino, Gremlin, Hudson, Hudson Hornet, Nash Ambassador, Pacer, Plymouth Superbird and Willys are trademarks of FCA US LLC.; Dodge®, Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of FCA US LLC; Darrell Waltrip marks used by permission of Darrell Waltrip Motor Sports; FIAT is a trademark of FCA Group Marketing S.p.A.; Fairlane, Ford Coupe, Mercury Model T, and Mustang are trademarks of Ford Motor Company; Cadillac Coupe DeVille, Chevrolet, Chevrolet Impala, Corvette and Monte Carlo are trademarks of General Motors; Range Rover and Land Rover are trademarks of Land Rover; Mack is a trademark of Mack Trucks, Inc.; PETERBILT and PACCAR trademarks licensed by PACCAR Inc, Bellevue, Washington, U.S.A.; Petty marks used by permission of Petty Marketing LLC; Carrera and Porsche are trademarks of Porsche; Sarge's rank insignia design used with the approval of the U.S. Army; Volkswagen trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner Volkswagen AG; Background inspired by the Cadillac Ranch by Ant Farm (Lord, Michels and Marquez) © 1974.

ЖУРНАЛ «ТАЧКИ» № 09 (107) СЕНТЯБРЬ 2017.
Название издания на языке оригинала: «The World of Cars».
Copyright © 2017 Disney Enterprises, Inc. and Pixar Animation Studios. All rights reserved.
Издание для досуга. Для детей старшего дошкольного возраста.
Текст для чтения взрослыми детям. Перевод с английского Татьяны Шуликовой.

Главный редактор периодических изданий Елена Владимировна Милютенко.
Редактор журнала Мария Ашихмина. Корректор Екатерина Перфильева. Вёрстка: Ирина Дёмина.
Периодичность: 1 раз в месяц. Издаётся с января 2009 года. Печать офсетная. Бумага мелованная.
Заказ № 190/18333. Подписано в печать 24.07.2017 г. Дата печати: июль 2017 г. Тираж 72 000 экз.

Журнал зарегистрирован в Федеральной службе по надзору в сфере связи, информационных технологий и массовых коммуникаций. Свидетельство о регистрации СМИ: ПИ № ФС 77 – 67223 от 30.09.2016. ТР ТС 007/2011.

Учредитель и издатель: АО «Эгмонт Россия Лтд.». Адрес: РФ, 127006, Москва, ул. Долгоруковская, д. 27, стр. 1.
Для писем и обращений: 119071, Москва, 2-й Донской проезд, д. 4.
www.egmont.ru, info@egmont.ru.
Отпечатано в типографии ООО «Компания «Юнивест Маркетинг», ул. Полиграфическая, д.10, г. Фастов, Киевская обл., Украина, 08500, тел. +38-044-494-0903. Цена свободная.
Распространение в Республике Беларусь: ООО «Росчерк», Минск, ул. Сурганова, 57б, оф. 123. Тел.: +375 (17) 331-94-27 (41).
Размещение рекламы: (495) 933-72-50 Юлия Герасимова.
дакция не несёт ответственности за содержание рекламных материалов.

EAC

К журналу прилагается вложение. Информация о вложении указана на индивидуальной упаковке.

Мы в социальных сетях:
@EgmontRussia @egmont_rus @egmontrussia
Присоединяйтесь!